
Conexión
MANGA
No. 17
$ 15.00
$ 2.00 USA.
Robin
Robin
La Saga
EL FINAL
¿EL MANGA ES HENTAI?
DIGIMON
¡Conócelos Uno por Uno!
Fushigi Yuugi
Exito en Japon
7 509761 105014


chicas
TRABAJADORAS
PRESENTA SUS
BIKINIS
Y HUMOR
¡YA ESTA AQUI!
CALENDARIO 2001
GOZA Y RIE TODO EL AÑO CON ESTAS SUPER CHICAS
PARA TODAS LAS EDADES
¡COMPRALO EN LOS PUESTOS DE PERIODICOS!

DIRECTORIO

CONEXION MANGA#17

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006

FECHA DE PUBLICACION
DICIEMBRE DEL 2000 *EDICION CATORCENAL*

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MARTIN ARCEO

SUBDIRECTOR
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

REDACTORES
JUAN ANTONIO DAVALOS
ANGEL ZUÑIGA
JOSÉ LUIS PLUMA
MIGUEL ÁNGEL RUIZ
FAN BOY TIM
VICTOR M. ALATORRE C.
ADALISA ZARATE

PORTADA DE HISTORIETA
ADALISA ZARATE Y GABY MAYA

SAGA 3 DE 3
ROBIN

GUIÓN Y DIBUJO
ADALISA ZARATE

FOTOGRAFÍA
ERICK DANIEL SANCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
ARIEL HERNANDEZ SANCHEZ

DISEÑO GRÁFICO
VICTOR M. ALATORRE C.

GERENTE ADMINISTRATIVO
MONICA SUZEL AZUELA G.

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESIÓN
LITO OFFSET SANCHEZ, S.A. DE C.V.
Conrado Pelayo No. 33
Zapotitlán, D.F.
Tel. 5841-4145 y 5841-4146

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-1999-0318163 90100-102 18/MARZO/2000

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TEL.: 55-41-00-06

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCIÓN FORÁNEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.

CORREO ELECTRÓNICO
editopos@prodigy.net.mx



Bienvenidos a Conexión Manga, ¡donde se encuentran los miles de mundos de la historieta!

En esta ocasión, te presentaremos desde los mundos mágicos que son escenario para Fushigi Yuugi (La Danza Misteriosa), hasta las calles de Nueva York, en las cuales transcurren las historias de uno de los principales autores de occidente, el maestro Will Eisner.

Habrán ilustraciones realistas de animales que conviven con el fabuloso dinosaurio Gon, lo mismo que animalitos pertenecientes al mundo de la imaginación, como son los de Digimon.

Para seguir con temas polémicos veremos en Mentiras Verdaderas si realmente ¿Todo el manga es hentai?

También disfrutaremos de una hermosa mezcla de fantasía y realidad, como sólo se encuentra en los relatos de Belldandy, una jovencita que te hará gritar ¡Oh, mi Diosa!

Gracias por acompañarnos nuevamente en esta revista suya, ¡la única que reúne ciencia, paciencia, experiencia, decencia y según muchos, presencia!

Su director
Martín Arceo
(Quien aún carece de verdadera destreza en cambiar los pañales de su bebé).



Contenido.

Fushigi Yuugi
LA DANZA MARAVILLOSA

Por ADALISA ZARATE

Miaka Yuuki es una niña como cualquier otra. Tiene un apetito voraz, no le gusta estudiar y es un poquito despistada (algunos fanáticos dicen que es demasiado despistada para ser una protagonista), pero tiene un corazón muy noble y la convicción de hacer las cosas por el bien de todos aun a sacrificio de su propia felicidad o vida. La mejor amiga de Miaka desde la infancia es Yui Hongo, y aunque las dos pensaron que estarían juntas por siempre, ellas pronto enfrentarán un terrible destino que pondrá a prueba su amistad.



¡LA AVENTURA COMIENZA!

El desarrollo de la historia inicia el día en que Yui y Miaka encuentran, en la biblioteca local, un misterioso libro titulado Shijin Tenchi Sho (Los Cuatro Dioses del Cielo y la Tierra) y comienzan a leerlo. Se enteran en la primera página del libro que existen cuatro dioses, uno por cada punto cardinal, cada uno vigilado por siete constelaciones o guardianes, y que una joven de otro mundo despertará el poder de Suzaku, el Pavo Real o Fénix, cuando sea necesitado... de pronto una luz roja las rodea y son transportadas a un campo desolado, a merced de unos rufianes, sólo para ser rescatadas por un joven con el kanji chino para "Ogro" (Oni) tatuado en la frente.

Las cosas se complican cuando Miaka y Yui se separan, pues Yui es regresada al mundo real de inmediato. Miaka decide buscar al misterioso joven que las salvó, pues tiene la idea, errónea, de que el muchacho ha secuestrado a su amiga. En su búsqueda Miaka llegará a la capital del reino de Konan. Una vez ahí, es identificada como la legendaria sacerdotisa de Suzaku (La Suzaku no Miko), el Pavo Real Rojo del Sur, pues una leyenda decía que ella llegaría de otro mundo para despertar el poder del dios Suzaku y recibir a cambio tres deseos.



Convencida de que ésta es la única forma de regresar a casa, Miaka emprende la búsqueda de los Siete Guardianes de las Constelaciones de Suzaku, quienes según la leyenda la ayudarán en su camino.



Como en todo buen manga Shojo, el primer guardián es nada menos que el chico que salvó a Miaka, el cual responde al nombre de Tamahome, quien muy pronto conquista el corazón de la chica.

El segundo es Hotohori, el emperador del reino de Konan y autoproclamado el hombre más bello de todo el reino, y no exagera, pues muchos llegan a confundirlo con una mujer por su belleza, lo cual,

extrañamente no lo molesta.

Por supuesto, también Hotohori se enamora muy pronto de Miaka, para disgusto de Nuriko, o Korin, una de las princesas del reino quien posee una gran fuerza y desea casarse con Hotohori...

El enredo amoroso se forma de inmediato, ya que Nuriko también es una Constelación (Guardián), y es sólo el primer obstáculo de muchos de los que Miaka tendrá que solventar para ayudar al país de Konan y regresar a la Tierra, siendo el más peligroso el que presenta Nakago, el general del país de Kuto y líder de los guardianes de Seiryuu, el Dragón Azul del Este.



Mientras tanto en la Tierra, Yui continua leyendo el libro de Los Cuatro Dioses del Cielo y la Tierra, pues se da cuenta que al hacerlo entra en contacto con Miaka y de paso se entera de lo que le pasa a su amiga en el otro mundo. Sin embargo esta unión es muy peligrosa, ya que si Miaka sufre algún daño, Yui también llega a sentirlo, al grado de que ambas estarán en peligro de muerte. Cualquier similitud entre esta historia y La Historia Sin Fin ¡qué importa!

Conforme se desarrolla la historia, Yui, regresara a al mundo "dentro" del libro. Por desgracia la chica caerá en el Reino de Kuto, en donde se descubrirá que Yui es la sacerdotisa de Seiryuu y la cual esta destinada a ser la rival de la sacerdotisa de Suzako o sea Miaka (¿ahora entienden lo de la prueba a su amistad?).

TAMAHOME



FUSHIGI YUUGI © Yuu Watase & TV Tokyo

Yui será manipulada y engañada por Nakago, el cual desea utilizarla en su beneficio personal. Debido a los engaños de Nakago, Yui albergara un odio terrible en contra de su amiga Miaka, eso sin contar que Yui también se enamorará de Tamahome, amor no correspondido pues el muchacho esta enamorado de Miaka (vaya líos amorosos).

A pesar de todo, Miaka redoblará esfuerzos para reunir a los Guardianes y obtener sus tres deseos, entre los cuales el más importante es recuperar a su vieja y querida amiga Yui

¿ALGUNA SIMILITUD CON OTRA OBRA?

Fushigi Yuugi es la obra más famosa de la genial mangaka Yuu Watase, la cual seria publicada por primera vez en la colección Flower Cómics (publicación tipo Shojo, obviamente). Este manga alcanzaría la respetable cifra de 18 tomos publicados, ganándose una gran cantidad de adeptos.

Cualquier fan del shojo manga fácilmente se enamora de esta historia, bellamente dibujada, con una trama sencilla pero envolvente en donde se mezclan la aventura, el romance y el buen humor.

Debido a que la historia de Fushigi Yuugi se parece un poquito a la de Escaflowne (chica de la Tierra llega a un mundo extraño en donde se enamora del héroe, y además ella es la "llave" para salvar dicho mundo), esto provocó entre los otakus occidentales, una extraña división entre los fanáticos de Escaflowne y los de Fushigi Yuugi.

Nuestra posición al respecto es: ¡Vean las dos historias!

Sin embargo, existen muchas diferencias. Mientras que en Escaflowne Hitomi es una chica responsable y pronto descubre cómo usar sus poderes por el bien de Gaea, Miaka es bastante inmadura y sólo desea regresar a la Tierra, o bien, cuando las cosas en el mundo real no son totalmente de su agrado, vivir al lado de Tamahome en el reino de Konan, sin preocupaciones como los exámenes finales y sus problemas familiares. Aunque el manga y el anime de Fushigi Yuugi ya han terminado, apenas ahora se están traduciendo los 18 volúmenes de esta aventura al inglés por parte de Viz.



Era obvio que una serie tan popular pronto tuviera su contraparte en anime, en la cual se respetó la trama original sin alteraciones importantes (a diferencia de otros shojos como el de Salior Moon). En la historia los personajes se dan tiempo para pequeñas parodias, como aquella en que Miaka se emociona tanto que imita a la perfección los movimientos de Serena cuando recita su lema de Sailor Moon.

YUI HONGO

Como nota especial, dado que el final dejó a muchos fanáticos con ganas de más, se crearon dos series de OVAs que siguieron la serie durante los últimos cuatro volúmenes que fueron agregados por insistencia de los editores a raíz del gran éxito de la serie en 1996, lo cual demostró la falsedad de una de las grandes leyes de la industria del anime en Japón: "Ninguna serie basada en un manga shojo tendrá éxito".

¿Y cuál es la magia tan especial de Fushigi Yuugi, que le permitió conseguir tanto éxito? Bueno... eso tendrán que descubrirlo ustedes al comenzar a leer La Danza Misteriosa.

Solo esperemos que alguna editorial se anime a traer a nuestro país este hermoso manga, pues publicaciones como Llámame Princesa o Manga Maxx (en donde salen Sailor Moon y Guerreras Mágicas) han demostrado que el lector mexicano no sólo busca sexo y violencia sino también hermosas historias de amor y entre ellas Fushigi Yuugi es definitivamente una de las mejores.



Nota: Algunos de nuestros lectores habrán leído, o escuchado, la verdad tras la coqueta sonrisa de Nuriko, pero esperamos que comprendan que para no arruinar la sorpresa, no la mencionamos en este artículo.



GON

CUANDO EL TAMAÑO NO IMPORTA

Por ARTHUR WOLF

Si vieras a un tiranosaurio enano (no mayor que un gato) tal vez comenzarías a reír a carcajadas, pero si ese tiranosaurio responde al nombre de GON créeme, es mejor no burlarte de él a menos que seas un suicida. Gon es un dinosaurio naranja, escamoso, gruñón (a veces) y travieso la mayor parte del tiempo. Pero lo que hace a Gon realmente especial es que el no convive con otros dinosaurios, ya que, de alguna manera logro burlar a la extinción, para convivir con los animales que existen hoy en día.

A Gon también parece valerle gorro las fronteras ya que lo mismo lo vemos en el Amazonas devorando pirañas, en el mar haciendo ver su suerte a un tiburón blanco o en África, montando a



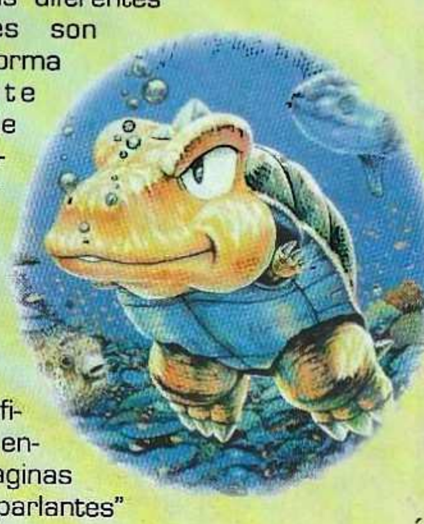
un león (ahora ex rey de la selva) o lidiando con osos, con los cuales parece tener una fijación especial a la hora de pelear o demostrar quién es el más fuerte.

Gon es creación del mangaka Masashi Tanaka y apareció por primera vez en la revista Weekly Morning en 1992, generando rápidamente una gran cantidad de adeptos los cuales esperaban ver donde sería la próxima aventura de Gon: ¿Australia? ¿El Congo? ¿El centro de la Tierra? Imposible saberlo. Tanaka era capaz de poner a Gon en los lugares más insospechados.

En Gon, Tanaka muestra la naturaleza tal cual es, hermosa y cruel a la vez, sin condicionarla a una moral y concepto del bien y mal sólo inherentes a los seres humanos.

En Gon puedes ver un cuadro muy tierno de una loba durmiendo apaciblemente con sus lobeznos, para después observar la mirada aterrada de un gran pez al ser devorado vivo por un grupo de hambrientas pirañas. Gon sabe que en el mundo salvaje en donde él vive, solo sobreviven los más fuertes (o más listos); este pequeño tiranosaurio conoce perfectamente las reglas de la naturaleza y sabe como aprovecharse de ellas.

El nivel gráfico en este manga es más que excelente, ya que paisajes de todas partes del mundo son reflejados de una forma por demás realista y con encuadres que hacen resaltar su belleza natural. Las diferentes especies animales son reflejados de una forma anatómicamente exacta. Aunque Tanaka se ha tomado ciertas libertades, al dar a los animales expresiones más "humanas" para ayudar un poco más a la narrativa.



Pero esto no significa que vamos a encontrar en las paginas de Gon "animalitos parlantes" a la Disney.

De hecho no importaría si "leyéramos" la versión japonesa, europea o estadounidense de Gon, la historia la entenderíamos igual en cualquier idioma, por que en las historias de este dinosaurio de bolsillo ¡no hay ni un solo dialogo escrito! Todo en Gon es 100% acción visual. Ni siquiera hay onomatopeyas que describan algún sonido.

El manga de Tanaka tiene una coherencia y fuerza narrativa como pocas historietas en el mundo. Y es que cuando abres la primera página en un manga de Gon, la historia te envuelve de tal forma que ni siquiera extrañas la ausencia del "sonido".



GON INTERNACIONAL

Como ya se a mencionado antes, Gon a sido "traducido" al inglés y español (el de España. ¡JOLINES!) y sus historias han sido bien recibidas por los lectores no sólo de manga, si no del cómic americano y europeo, ya que las aventuras de este mini-dinosaurio son tan divertidas que hasta el más despiadado detractor del manga las disfrutaría.

En su país de origen, Japón, Gon es tan popular que incluso ha saltado a los video juegos como "invitado especial". Tal es el caso de TEKKEN, juego de luchas en donde Gon hace ver su suerte a los más diestros luchadores con sus técnicas especiales de combate, las cuales van de dar topes a lanzar ataques un poco... ¿Cómo decirlo? Olorosos. Bueno, para que entiendan, incluso la Gárgola (Enemigo Final en TEKKEN) teme estar en la parte trasera de Gon cuando él expulsa su "Arma Secreta".





Curiosamente, la única versión animada hecha hasta la fecha de Gon solo la podemos encontrar en TEKKEN. Para verla hay que escoger a Gon como protagonista y vencer a todos nuestros rivales. Si lo logramos, podemos disfrutar de aproximadamente mas de un minuto de animación por computadora en donde Gon se divierte haciendo de las suyas, molestando a animales a diestra y siniestra, lo cual parece ser un don natural para él.

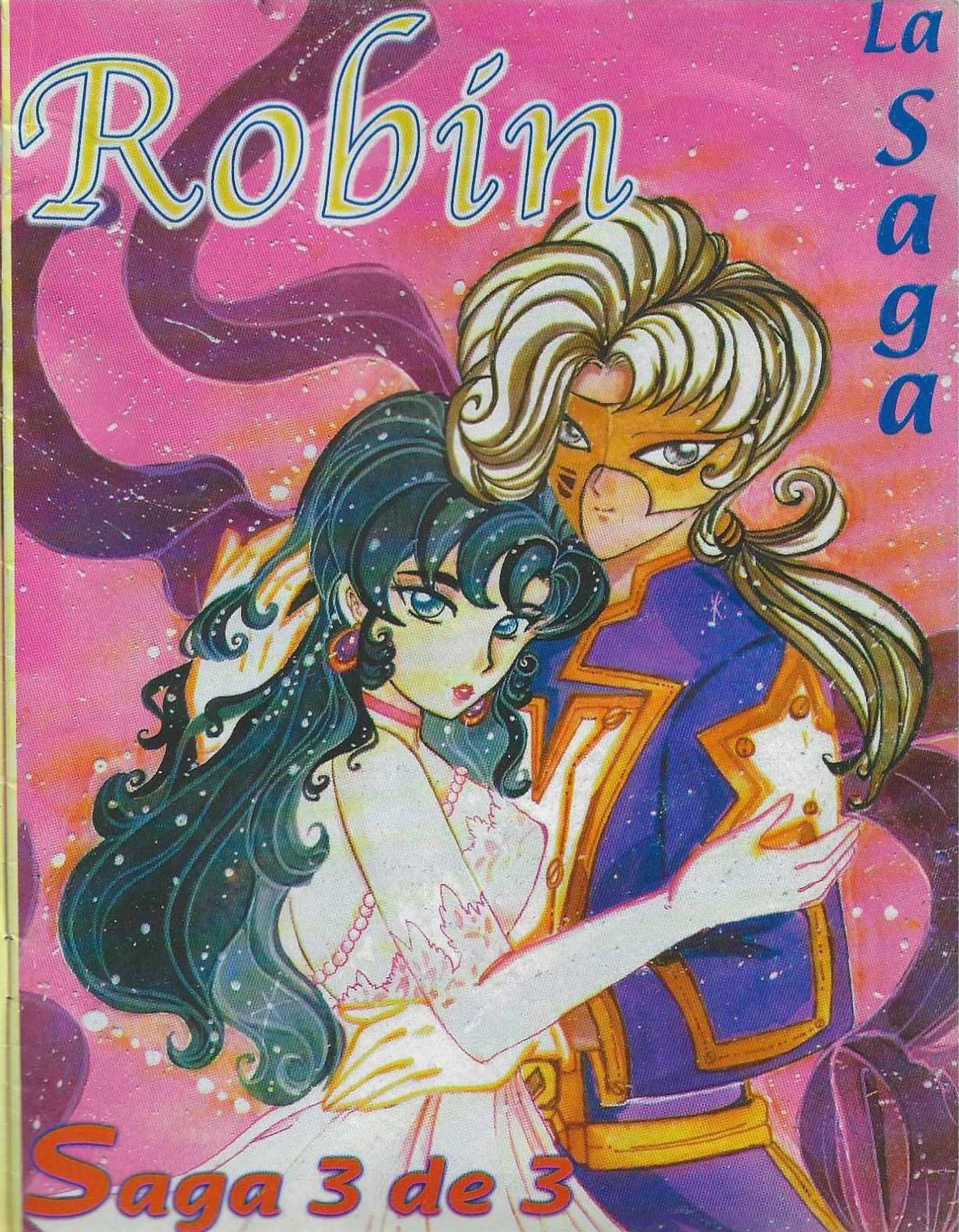
El manga de Gon no solo se limita al blanco y negro ya que existe un volumen de 48 paginas coloreado en su totalidad por el propio Tanaka, con historias cortas pero muy divertidas.

El arte de Tanaka ha sido reconocido internacionalmente y su "pequeña GRAN creación" le a dado a ganar reconocimientos tan importantes como el prestigioso premio HARVEY en Estados Unidos.

En nuestro país el manga de GON puede ser encontrado en tiendas de cómics y, si hay suerte en algunas librerías y tiendas de autoservicio. Así que si tienes la oportunidad no dejes de leer Gon, pues tal vez éste dinosaurio de bolsillo no sea el de apariencia más amenazadora, pero si es el más divertido.

Por que si de diversión se trata, con GON el tamaño NO importa.




Robin
La Saga
Saga 3 de 3



Gabriel Gamma

De Galán a Entrenador

Por ADALISA ZARATE

Gabriel Gamma ha hecho de todo un poco: Ya sea recitar poesía para su chica de la trenza como Tatewaki Kuno, o dirigir una nave espacial de forma irresponsable cuando es el Capitan Tyler y, por supuesto, suspirar tras la enfermera Joy dándole la voz a Brock, Gabriel ha estado ahí.

Conexión Manga: ¿Y aparte de estas caricaturas tan famosas, qué otras cosas haz hecho?

Gabriel Gamma: De todo un poco, soy Ryan en Melrose Place, Toby en la Pequeña Lulú... Varias películas y otras series. Empecé hace dos años y medio, estuve en varios cursos de doblaje, impostación de voz, técnicas... y pues más que todo me concentré en Audio Master 3000, porque es una de las más importantes en el medio para trabajar.

C.M: Y en esos dos años, ¿cuáles han sido tus personajes favoritos?

GG: Los que duran mucho. Kuno, por ejemplo, que lo hice por seis meses. Ahora Brock en Pokémon. Es lindo ver cómo los niños se emocionan con la serie, y cuando se enteran que somos las voces de los personajes. Es muy bonito el que te reconozcan. Y el que más me ha gustado... bueno, creo que es Ryan. Es un personaje padrísimo en Melrose Place. A veces los directores te dan papeles que se parecen a tu forma de ser, y por eso lo puedes hacer mejor.

C.M: Dado que la animación japonesa es muy controversial en estos días... ¿Cuál es tu opinión de ella?

GG: Yo creo que en esta vida tienes que conocer de todo, y darle oportunidad a todo. Como con Pokémon, he escuchado a amas de casa decir que es muy mala, mientras que los niños creen que es lo máximo. Yo creo que es bonita y atractiva. Ranma 1/2 es un poco más controvertida, pero es el estilo japonés y como tal hay que estar abiertos y respetarlos. Sólo debemos tener un poco más de cuidado. Explicar que es una farsa, una comedia.

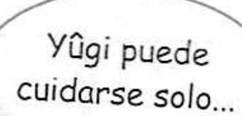
CM: A los chavos que quieren ser actores de doblaje, ¿qué consejo les darías?

GG: Bueno, el doblaje es una especialidad de la actuación, y como tal es muy difícil. Pero como todo en esta vida, se puede lograr siempre que se estudie, se tomen cursos y se tenga mucha tenacidad. Se tienen que esforzar mucho.

Así tuvimos que terminar la entrevista con Gabriel, cuya voz actualmente ya extrañamos un poquito en Pokémon, pero de todas formas es innegable que su interpretación de Brock fue del agrado de todos los fans de esta serie.


Huff, huff... Creo que ya perdí a las locas...
Espero que Robin esté...
¿Bien?
¡¡No te acerques!! ¡Mi hermana es OTAKU, conozco tus puntos débiles!
¿Ah, sí?
Pues no sé que clase de guerrera sea una "ootaqú", pero...
¡Estoy segura de que podré enfrentarla!
CRICK
CRICK

Espera, Rocío...
¡Tenemos que ir por tu hermano!














Pero cuando el primogénito fue varón, la Reina decidió abandonarlo y decirle a todos sus súbditos que "la Princesa" había sido secuestrada por él enemigo...
Que bonita familia, Robin.
Creo que prefiero ser adopta...
¡Todo eso es mentira!
Uy.
Ay.
¡Sólo un traidor podría hacer burla del sufrimiento de nuestra noble y atormentada Reina!
Presumida.


¡¿Podríamos dejarnos de cursilerías?! Si lo que quieren es pelear...
¡GRR!
¡GRR!
TRAÁN
La Rosa más bella esconde su ternura tras las espinas...
TRAÁN
¿Eeeh?
No... no es posible...
¡gulp!
FLIN
Pero siempre se sonrojará al contacto del rocío. Soy el protector de esa belleza...
Soy Trouffat d'Chocolaté.
Lo que me faltaba. Un poeta frustrado.
¡¿Cómo lo encontraron?!
¡TRAGAME TIERRA!
¡Ay!
¡Ay!
¡Ay!
¡Ay!







Tailring

Edad:
20 años
Cumpleaños:
21 de Enero
Signo Zodiacal:
Capricornio
Tipo de Sangre:
B
Color favorito:
Azul
Hobby:
Dormir bajo un rayo de sol.
Comida favorita:
Atún
No le gusta comer:
Pepinillos.
Le molestan:
Las Guerreras Trágicas © y la desigualdad.
Su punto fuerte:
Sabe manipular a la gente. Es muy leal.
Sueña con:
Llevar la paz a la Estrella de los Deseos.





¡¡No me ayudes, Rocío!!
¡¡La resistencia es inútil, impostora!!
¡¡Trouffat acabará contigo!!
TRUFAT FAN CLUB
Es una pena. Realmente eres bella.
¡No me toques!
FLLIN
ZIITT
¿En verdad eres tú...? Mi Princesa...
¡¿Ah?!



Mi Princesa... Perdona por haber caído presa de un engaño...
¡¿Y a ti qué mosca te picó?!
TROUFFAT D' CHOCOLATÉ
Edad:
Desconocido
Cumpleaños:
No se sabe
Signo Zodiacal:
Es un misterio
Tipo de Sangre:
Buena pregunta
Color favorito:
Los que use su Princesa
Hobby:
Proteger a su Princesa, recitar mala poesía y cultivar flores
Comida favorita:
Trufas de Chocolate
No le gusta comer:
Limas
Le molestan:
Las mentiras, la cobardía.
Su punto fuerte:
Es una persona decidida.
Sueña con:
Que su amada princesa corresponda a su amor.
¡Oye! ¡Se supone que la eliminarías!
¡ESO!
¡ESO!
Mi corazón no puede ser engañado por sus mentiras.
Si vuelven a atacar a mi Princesa, no tendré compasión.
¡Adieu! Hasta que nos volvamos a encontrar.
¡Esto no se quedará así! ¡Nos vengaremos!
¡¿Perdón?!



¿A dónde van?
Son las reglas. Cuando el chico guapo se va, la pelea termina.
Y al día siguiente...
No puedo creer que te noquearon con un listón de gimnasia.
Lo sé. Suena ridículo.
Y a la luz del día, todo parece un sueño, ¿no?
Prrr...
Prrr...
Prrr...
Bueno... Tailring está en mi casa...
Y mi nuevo "reloj" me recuerda que todo fue real.
¿Piensas volver a usar tus poderes?
¡NO! Mis únicas "enemigas" son las Guerreras Trágicas ©
¿Cuáles son las probabilidades de volverlas a encontrar?
¿FIN? ¡Ustedes deciden!





¡YA LA TENGO!

Por MIGUEL ANGEL RUIZ

Las primeras colecciones de tarjetas impresas en México aparecieron a finales de los años setentas, para ser más especifico en los años 78, 79 y 80, y presentaba imágenes de las películas GUERRA DE LAS GALAXIAS, SUPERMAN, KING KONG, así como de las series de televisión LOS ANGELES DE CHARLIE y EL HOMBRE NUCLEAR. Estas tarjetas se vendían en las tiendas de dulces y abarrotes en general; tuvieron muy buena aceptación y las realizó la misma compañía TOPPS, que produjo las originales en Estados Unidos.

KELLY TIENE SUS DUDAS

TARJETAS © 1977 Spelling GoldbergProd.

MARVEL COMICS se introdujo en la producción de tarjetas a partir de los años 80's, con la serie nada imaginativamente titulada llamada MARVEL UNIVERSE, impresa por la compañía SKYBOX, en la cual presentó trabajos de sus dibujantes mas afamados, tales como JACK KIRBY, JOHN BUSCEMA y JOHN ROMITA. En la parte de atrás se incluían las características principales de los héroes, tales como su estatura, identidad secreta, fuerza, tiempo de recuperación, poderes especiales, inteligencia, habilidad de combate, etcétera. Estos datos son interesantes para los fans, ya que les otorgan una ficha técnica de los personajes.

En 1990 se declaró la guerra abierta entre MARVEL y DC por conseguir un mercado masivo de tarjetas, haciendo series cada seis meses al principio y después cada tres meses. Con esto únicamente lograron estrangular su propio mercado pero no todo fue perdido, en esta contienda se emitió una variedad de colecciones que nunca habías imaginado tener, ya que comenzaron al principio con las tarjetas normales y algunas prismáticas, las cuales se cotizan aun bastante bien.

Después se hicieron las especiales cromadas, las cuales constaban de tarjetas impresas con una capa de papel metálico que daba la impresión de ser metálica. La colección de tarjetas de GALÁCTICA eran todas impresas en este método, así como los especiales de la colección de BORIS VALLEJO, y FRANK FRAZETTA.

Para 1992, MARVEL ya tenía a la venta su colección de serie IV donde te ofrecían un holograma de SPIDER-MAN y VENOM luchando, que se cotizaba en promedio a 80 dólares americanos debido a que encontrabas un holograma en una de cada cuatro cajas, lo que demuestra el descaro comercial de esta compañía.

A mediados de 1995 aparece el primer juego de rol en tarjetas MAGIC, en donde la novedad era el que podías coleccionar las mismas tarjetas con las que jugabas. Tiempo después aparecieron extensiones de la colección original, convirtiendo al Juego de Tarjetas Coleccionables en un auge mundial, al nivel de que a mediados de esa década representaba el 30 por ciento de las ventas de las tiendas de cómics de Estados Unidos.



También en 1995 apareció el juego MARVEL OVERPOWER, que se juega en forma muy similar al MAGIC, sólo que con los héroes de MARVEL. También surgió el juego de ANIMAGIC, que presenta personajes de diferentes series japonesas como BUBBLE GUM CRISIS, RANMA 1/2, GENOCYBER y TENCHI. Este último juego era bastante complicado, por lo que no tuvo un gran éxito comercial.

Pero de las Tarjetas Coleccionables Japonesas y de su éxito en el Lejano Oriente (y el resto del Mundo) hablaremos en el próximo numero.

Y aprovechando que la pelicula de los Ángeles de Charlie esta proxima a estrenarse en nuestro país, aquí les mostramos Tarjetas de los 70´s que nos muestran a las originales Ángeles de Charlie.

Will Eisner

DIBUJANTE DE ESPÍRITU

Por
ANGEL ZUÑIGA

Desde su presencia en México durante la CONQUE 99, el nombre de Will Eisner ha sido reconocido por todo aficionado a la historieta, no solamente por aquellos dibujantes quienes aprendieron de él las técnicas y una mayor comprensión del cómic y su lenguaje. Will Eisner nació el 6 de marzo de 1917, en la ciudad de Brooklyn, New York De joven trabajó como voceador para ayudar a su familia. Así pudo conocer el trabajo de varios historietistas, como Milton Cannif, Alex Raymond (creador de "Flash Gordon") y Elzie Segar, de quien aprendió sobre el humorismo dentro de la historieta, no es extraño que sus primeros trabajos estuvieran inmersos dentro del humor absurdo y aventuras dramáticas. A los 15 años decidió convertirse en dibujante y comenzó su carrera de caricaturista, publicando su primer cómic en Clintonian, el periódico de su preparatoria. Fue editor de varias revistas antes del 2 de Junio de 1940, fecha en la que se publicó la primera historieta de "The Spirit".



THE SPIRIT

La trama de "The Spirit" es sencilla: El detective Denny Colt sufre un atentado y se presume que ha muerto. La realidad es que, tras sobrevivir y establecer un escondite cerca de su propia tumba, se convierte en un luchador contra el crimen, conocido por los criminales como "El Espíritu". La serie continuó hasta 1952, doce años en los que Eisner estableció las reglas para la historieta moderna y revolucionó las técnicas ya conocidas. "The Spirit" poseía una narrativa cinemática, con la cual el artista se daba el lujo de experimentar, igual que con la iluminación de sus viñetas; el claroscuro, por ejemplo (técnica desarrollada por Noel Sickles y Milton Cannif) con el que Eisner crea sombras profundas y explota el estado de ánimo de sus personajes y sus escenarios, logrando en éstos distorsiones en los efectos ópticos. También así pudo retratar al Nueva York de los años 30, ciudad misteriosa, cargada de sueños y pesadillas, donde un hombre de sociedad podía pertenecer a una sociedad secreta, ser una mente criminal o practicar brujería en su casa (ciudad diferente a la urbe opresiva de los cómics contemporáneos). Es de reconocer también las diversas influencias sobre Eisner para la creación de "The Spirit": el arte surrealista, novelas deco-impresionistas, incluso la técnica del arte japonés.

"The Spirit" fue una creación para contrarrestar a los superhéroes dirigidos a los niños (seres evidentemente perfectos, incluso con tendencias políticas y sociales remarcadas); Spirit era sencillamente un



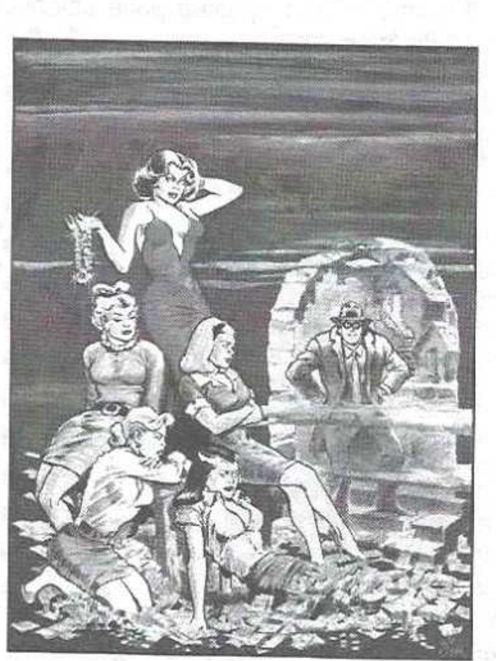
Imagenes © WILL EISNER

hombre de clase media que luchaba contra el crimen, sin ninguna habilidad especial, ni poder, siempre metido en predicamentos de los que no podía salir ileso. Nunca fue un héroe de pose (guapo y viril) o con exagerada concepción de la justicia, incluso en varias ocasiones el protagonista fue relegado a ser un simple testigo de los acontecimientos. Gracias al talento de Eisner, su inventiva y su afán de experimentar, los temas de "The Spirit" eran ilimitados, fantásticos, políticos, de suspenso, policíacos, realistas, etc. Incluso causó controversia debido a sus mujeres sensuales (a pesar de ser una historieta dedicada a adultos). Tal fue su importancia para los aficionados y conocedores de la historieta que éstas fueron reimpresas en 1960. La editorial Kitchen Sink compiló el trabajo de Eisner e incluso actualmente, dentro de ésta era de nostalgia, produce las nuevas historietas ("The Spirit: The new adventures"), con el apoyo de grandes artistas del cómic contemporáneo: Alan Moore, Neil Gaiman ("Sandman") y Mark Schultz (Xenozoic Tales), entre otros.

EL LEGADO DE WILL EISNER



Además de "The Spirit", otras obras de Eisner incluyen: "Uncle Otto", "Harry Karey", "Wild Tex Martin", "The brothers Tree", "Museum up Donovan" y "Hawk of the seas". Todos reflejan la versatilidad de Eisner y sus diferentes estilos: western, histórico, policíaco, etc. Incluso el sindicato de historietistas lo presionaba para que se dedicara a ejercer un solo estilo. Reflexionando al respecto, creó el Splass (técnica donde una página capta la atención del lector y lo ubica en el ambiente de la trama a través del tipo de letra, los escenarios y el estado de ánimo de los personajes logrado a través de tonos grises, sombras y gesticulaciones.



Después de Spirit, Eisner se dedicó a cómics educacionales, como manuales de operación para el ejército de los Estados Unidos, entre otros. En 1972 inicia su cátedra en la escuela de artes visuales de New York, curso que compila más adelante en sus libros "Comics & Sequential Art" y "Graphic Storytelling", libros usados actualmente en las clases de arte y literatura en diversas Universidades de Estados Unidos.

En 1978 publica "A Contract with God" (Un contrato con Dios), obra revolucionaria y precursora de la novela gráfica.

Los grandes dibujantes y creadores de nuestro tiempo reconocen su genio, los aficionados le admiran y estudiosos y críticos encuentran en él una piedra angular dentro de la narración contemporánea, no solamente en los cómics, sino en literatura y arte. De ahí que para Will Eisner lo más importante entre el texto y la imagen, es la historia que se cuenta.

CLASES DE DIBUJO TIPO
MANGA

Por: Sergio Pérez Segovia

Hola de nuevo, hoy comenzamos a dibujar en serio (si como lo oyeron), por que este tema requiere ya de una comprensión completa del cuerpo humano.

En la vida diaria realizamos varias actividades en las que, inconscientemente, adoptamos poses variadas, las cuales aplicadas en un dibujo pueden hacer verlo más sólido. También es importante repasar lo aprendido en lecciones anteriores.

En nuestra terminología denominamos líneas de acción a las que nos ayudan a dar movimiento al cuerpo humano. Este movimiento se define cuando creamos una pose del cuerpo utilizando una sola línea.

La línea de acción se crea para ubicar la postura de la columna vertebral, ya que esta define la posición exacta del cuerpo.

EJEMPLO 1

Primero dibujaremos una línea vertical, la cual nos servirá para definir la columna de nuestro personaje en cuestión, a partir de esto podemos definir hacia donde ira la cabeza, esta la ejemplificaremos en la forma de un óvalo, a esa misma le haremos una línea vertical y tres horizontales. La primera es para marcar la simetría de la cara y las otras para definir los rasgos principales (ojos, nariz y boca)

Con el tamaño de la cabeza podemos definir donde irán ubicadas las partes correspondientes del cuerpo, las cuales podemos ejemplificarlas con líneas para los brazos, y esferas para las articulaciones, pies y manos.

Con esto ya tenemos nuestro "esqueleto" definido, el cual podemos comenzar a "rellenar" tomando en cuenta lo aprendido en clases previas.

Observándolo con cuidado podemos darnos cuenta de los detalles y los errores que de otra manera se nos irían muy fácilmente.

Bien, hasta aquí llegamos a nuestra lección básica de dibujo, pero sigan leyendo Conexión manga, por que como se los prometí en este número comenzamos con otras técnicas que por su nivel de dificultad las he denominado Técnicas Avanzadas...¡¡Hasta la otra clase!! (me hago ton-to...sigue en la página siguiente... Je, je, je .

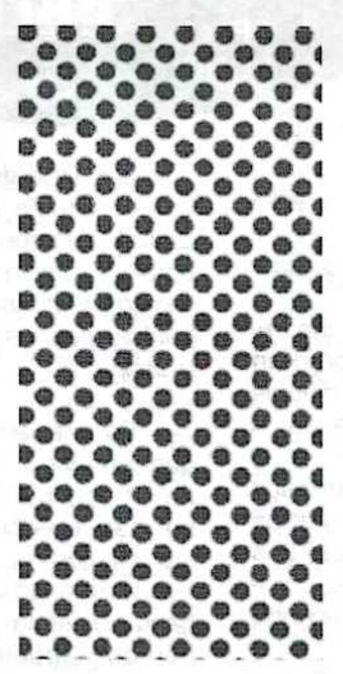


CLASES DE DIBUJO TIPO
MANGA
CURSO AVANZADO
Por: Sergio Pérez Segovia

Desde este número, debido a la gran cantidad cartas en que nos han pedido técnicas avanzadas de dibujo, he tomado la decisión de dividir esta clase de dibujo en dos partes, así que bienvenidos al curso avanzado en el cual les enseñaré a pegar tramas de puntos, acuarela y otras técnicas más.

Antes de comenzar quiero que tomes en cuenta los siguientes puntos :

1.- Toda actividad a realizarse en este curso, ya sean tramas, pinturas, acuarelas, etc. tendrán un costo extra que debes tomar en cuenta. Por mi parte haré todo lo posible por utilizar material que esté al alcance de todos.





2.- Para el uso de algunos implementos para cortar, si eres menor de edad, deberás pedir ayuda a un persona mayor

3.- También debes tener tu espacio de trabajo lo más limpio posible, ya que al realizar alguna ilustración o manejar tramas, un error puede hacerte repetir el trabajo.

4.- Si alguien te critica por tus trabajos, escucha su opinión con atención ya que te ayudarán a mejorar y a corregir errores. Cuatro ojos ven mejor que dos.

Bueno, visto esto comenzaremos con tramas de puntos. Primeramente diré que estas son muy difíciles de conseguir. En el centro hay algunas papelerías que tienen tramas de puntos autoadheribles, el tamaño de cada hoja es de 20 x 20 cm. y su precio varía de los 35 a los 50 pesos. Además hay que recordar que las tramas de puntos no son muy usadas aquí en México (por su falta de empleo, están descontinuadas), pero hay tiendas japonesas que por medio de Internet te muestran y venden estos productos en una mayor variedad (Como panorámicas de Tokio, engranes, truenos y burbujas de agua). El precio es, sin contar envío, de 5 dólares la hoja.

En esta ocasión sólo tomaremos como ejemplo unas de estas muestras, ya que con ellas es más fácil crear texturas y efectos. (Aquí van algunas muestras de las tramas).

Por el momento esto es todo lo que veremos en esta ocasión. En el próximo número nos introduciremos completamente a la aplicación de las diferentes pantallas, tanto lineales como de de puntos.

No vemos en la próxima...



Muchos nuevos aficionados al manga tienen la idea errónea de que los dibujantes tipo manga en nuestro país apenas surgieron en los noventas, siendo que en realidad ya se publicaban historietas con el estilo japonés de dibujo desde los años setentas. Así que antes de comenzar a ver a los dibujantes que actualmente siguen el estilo manga, mejor hagamos un poco de historia ¿Les parece?



HEIDI © Novedades Editores

Manga No Japonés Parte V

Por LOBO

HEIDI O EL MANGAKA DESCONOCIDO

A finales de los setentas una serie animada alcanzaría una gran popularidad no sólo entre el público infantil, si no también en el juvenil y adulto. Nos referimos a HEIDI un anime traído a México por la Compañía de Carlos Amador y que alcanzaría tal éxito que pronto salieron al mercado diversos productos con la imagen de los protagonistas de la serie. Por lógica no podía faltar una historieta con las aventuras de Heidi, editada por Novedades Editores con la autorización de Carlos Amador.

Para su época, la historieta de Heidi tenia una calidad bastante aceptable, tanto en diseño como en dibujo. Las portadas en su mayoría tenían dibujos bien elaborados y hermosamente coloreados a mano.

Mención aparte merecen los dibujos en las paginas interiores de la historieta, tan parecidos a los del anime que en ocasiones parecían calcados. Los personajes fueron trasladados al papel conservando su carisma y características físicas (incluyendo la cara de "babas" de Pedro).

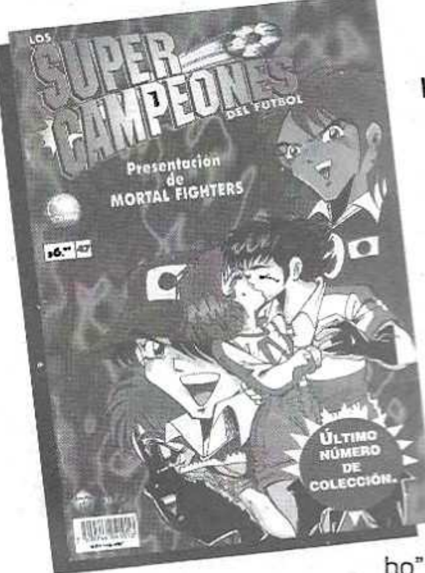


La historia original del anime no fue alterada al pasar a la historieta, algo que en verdad se agradece pues son muchos los animes que al ser adaptados al cómic (sobre todo en USA) sufren tal alteración que de plano parece que vemos dos productos diferentes.

Si bien es cierto que el estilo de narrativa era muy occidental, no se puede negar que el anime de Heidi tuvo una buena contraparte en su versión de historieta. Después del final de Heidi, tanto en anime como en historieta, los creadores del cómic sacaron historias nuevas que nada tenían que ver con la historia original, por desgracia el interés del publico por las "Nuevas aventuras de Heidi" no duro mucho.

Es una lastima que en esos años no se acostumbraba dar crédito a los dibujantes de historietas, pues hasta la fecha no hemos podido averiguar quien (o quienes) fueron los dibujantes de la historieta de Heidi, e incluso se rumora que tal vez estos no eran mexicanos si no europeos.





SUPERCAMPEONES VERSION MEXICALPAN DE LAS TUNAS

El valor de la versión mexicana de SUPERCAMPEONES estriba, sobre todo, en que fue la primera historieta, distribuida a nivel nacional, que en verdad utilizo el estilo manga tanto en dibujos como en narrativa.

Jorge Break (dibujo) Carlos "Lobo" Cuevas (tintas) y Gaby Maya (adaptación y argumento) fueron los responsables de llevar al papel los partidos de Oliver Atom y compañía y aunque fue publicada a colores, los encuadres y efectos eran (al principio) muy similares a los utilizados en los mangas.

Al igual que en Heidi, la personalidad de los personajes en Supercampeones fue trasladada al cómic sin alteraciones (Steve Kyuga era dinamita pura) pero se tomaron ciertas libertades en relación con la historia original. Siendo uno de los ejemplos más notables el hecho de que Roberto Sediño se enamora de la maestra Ruth, lo cual nunca paso en el anime. Aunque la verdad esto no afectaba el tema principal de la historia ¡EL FÚTBOL!

También fueron publicados algunas historias basadas en el manga original y que no fueron llevadas al anime, tal es el caso del Especial Navideño de Supercampeones.

En el grafismo Supercampeones sufrió alteraciones notables en el diseño de los personajes y aunque al principio Jorge Break trato de ser lo más fiel posible al diseño original del anime, pronto los dibujos fueron mostrando más su estilo personal. Personajes más "cuadrados" y cuyos rasgos y estilo de narrativa eran una mezcla de estilo japonés y norteamericano.

Después de casi dos años de publicación, Supercampeones acabaría su ciclo en el # 47. La historia concluía con la victoria del Niupi sobre el equipo Franco-Canadiense, en el Torneo Infantil.

SUPERCAMPEONES © Toukan Manga



A pesar de que ya se había anunciado "Los nuevos Supercampeones" en donde se mostraría la continuación de la historia del manga original, (por supuesto adaptada por el equipo Break-Cuevas-Maya) las bajas ventas de esta historieta (originadas a partir de que el anime dejo de salir por televisión) no permitieron continuar con el proyecto.



A pesar de esto, la aceptación de los Supercampeones por parte del publico animó a los editores de Toukan a publicar otras historietas de tipo manga, pero de ellas y de quienes las dibujaron, hablaremos en el próximo número.



NOTA ESPECIAL

SANDY BELL: "POPOTITOS" AL ATAQUE.

A pesar de que Sandy Bell no fue precisamente un "exitazo" televisivo, esto no impidió que el Grupo Editorial Vid sacara, a mediados de los ochentas, una historieta "basada" en las aventuras de la joven reportera.

Si bien la historieta "Las Aventuras de Sandy Bell" tenia puntos en común con el anime, los editores decidieron enfocar el cómic en las vivencias de Sandy Bell como reportera. El dibujo era aceptable, aunque el color lo empobrecía. Y aunque los personajes de la historieta no eran muy parecidos a sus contrapartes del anime (al menos en los últimos números) estos eran fácilmente identificables. El estilo de narrativa en esta historieta también era 100 % occidental, aunque esto es válido si tomamos en cuenta que los creativos del cómic no tenían pensado hacer un manga al crear "Las aventuras de Sandy Bell".

¡OTAKU POR SIEMPRE!

CONEXION SHONEN

Por ANGEL PRINCESS

Para que no digan que este correo es feminista y que solo damos contestación a las chavas, una vez más el correo se transforma en Conexión Shonen para dar respuesta solo a chavos, Otakus de corazón. (Por cierto, amigos, si notan que Ángel esta un poco agresiva en sus respuestas es por que esta en sus "días difíciles" Je, je) ¡GOJI!! Mejor ¡COOOOOMENZAMOS!

Para asegurar que encontraría respuesta en esta sección, nuestro amigo MALNEGRO envió tres cartas con diferentes comentarios (Lo que es no tener nada que hacer con su tiempo libre ¿Verdad?) ¿Ya vas a empezar, Goji? En fin, aclarando tus dudas, amigo Malnegro, nosotros no le damos preferencia a Oaxaca en el buzón, lo que pasa es que esa es la zona de donde más nos escriben (Además el ni siquiera puso su dirección, como carajos vamos a saber de que lugar es el tal Malnegr...) ¡GOJI!! Por otro lado, los dibujos que publicamos en Galería son en base a los gustos del publico y no por malinchismo como tu comentas, Malnegro, ya que lo mismo hemos publicado dibujos de Salior moon, Spider-man o incluso creaciones propias de los lectores, por que para nosotros lo importante en si no es el personaje dibujado, si no la emoción de un lector al ver su dibujo publicado. (¡Andale! Ahora si te aventaste un "rollazo" mi Ángel. Si cuando quieres también te sale lo respondona. ¡AJUAAA!) Ejem, bueno espero que no te ofendas por mi comentario Malnegro y ojala que vuelvas a escribir, chao.
MALNEGRO.

Desde Uruapan nos escribe Luis Gallegos, el cual nos pide que le proporcionemos alguna dirección en donde pueda comprar anime hentai (¡YAAAA! ¡Que pervertid..!) ¡Cállate, grosero! Este, lo siento Luis, pero ese tipo de material solo se puede conseguir en tiendas de comic. También dices que aunque ya tienes 20 años, piensas que el anime no es solo para niños, en lo cual tienes absoluta razón. Lo maravilloso de los animes japoneses es que tienen historias para niños, adolescentes y adultos (Por "adultos" te refieres a los pervertidos como Luis ¿Verdad?) Té estas ganando una paliza, dragón. En fin... El punto es que no tiene nada de malo el que a un adulto le gusten las caricaturas, (Walt Disney amo los dibujos animados toda su vida). Y ya que te gusta el hentai, espero que te haya gustado el articulo (y las imágenes, je) que publicamos en este numero. Hasta pronto, Luis.
Luis Gallegos Martínez.
Uruapan Michoacán.

Mando un súper saludo a Daniel Aguilar que vive en Tepic Nayarit, el cual nos felicita por nuestros logros y nos regaña por nuestros errores (Yo diría "metidas de pata" ¿No?) Ja, ja. Muy gracioso, Goji. Daniel nos pide que hablemos menos de Hentai y más de Ranma 1/2, Dragon Ball y Pokémon. También nos pide que no cometamos "regadas" como las del número 7 en donde repetimos 3 veces la imagen de Karmatron. (¡Orale! ¡Que oso! ¡A mi se me caería la cara de vergüenza con tamaña regadota!) ¡Ya capte el mensaje, lagartija! Cómo sea... Pido disculpas por ese error, el cual esperamos no volver a repetir (¿Apostamos?) ¡Grrrr! Sobre tu otra petición aunque ya cerramos las inscripciones, pronto daremos otras opciones para que puedas formar parte del Club Conexión Manga. Gracias por tus sugerencias y por ultimo pongo tus datos para que tengas muchos amigos por correspondencia. Sayonara, Daniel.
Daniel Aguilar Duran.
Calle Primero de Mayo # 79
Col. 26 de Septiembre. C.P: 63196
Tepic Nayarit.

Agradecemos los saludos y el apoyo de nuestro amigo Rosendo Gallegos (¿Otro Gallegos? ¿Qué es epidemia?) Silencio cara de iguana. Rosendo comenta que gracias a Editorial Vid y Editorial Toukan es posible conocer muy buenos mangas, como los de Video Girl Ai o Ranma 1/2. El dice que si seguimos apoyando a estas editoriales tal vez pronto veamos obras como Akira o Neon Genesis Evangelion. Ese también es nuestro deseo, Rosendo, pues al igual que tu opinamos que el universo del manga es muy grande y francamente es frustrante que solo gocemos de algunos mangas de los muchos que hay en Japón (¡Así que a apoyar el manga Otakus!) Vaya, hasta que estamos deacuerdo en algo, Goji. Sobre tu petición, pronto veras artículos sobre las series que te gustan, como son DNA 2, y X-1999. Te prometemos seguir mejorando, créeme que tu apoyo y el de los demás lectores nos anima a seguir adelante. Hasta la próxima, Rosendo.
Rosendo Gallegos Vázquez
Cd. Nezahualcoyotl. Edo de Mex.

Antes de despedirnos, les recomendamos no perderse el próximo Conexión Manga, pues daremos los nombres de los ganadores de los Libros de Pokémon. ¡HASTA PRONTO AMIGOS!



GALERIA de AFICIONADOS

Antes de presentar el trabajo de los siguientes cinco talentosos dibujantes deseo recordarles que, sin importar la técnica de dibujo que utilicen, sus dibujos deben ser a un tamaño no mayor que una hoja tamaño carta y de preferencia no los envíen doblados pues es una pena que sus dibujos se maltraten.

1.- Lucero y Estrella López M.
Cuernavaca, Morelos.

2.- KOALA
Lagos de Moreno, Jal.

3.- Ricardo E. Morales León
Cortazar, Gto.

4.- Jesús Rodríguez Irra
Acapulco, Gro.

5.- Gema H. Prisciliano Ledesma
Las Aguilas, Cuernavaca, Mor.


ARTE DE MAMORU YOKOTA ©

¿TODO EL MANGA ES HENTAI?

Por Arturo Vázquez

El año pasado vi publicado un artículo en donde se calificaban a todos los animes (ya fueran Hentai o no) como propagadores de pornografía, lesbianismo, homosexualidad y de más "linduras". Lo realmente molesto fue que el sujeto que escribió dicho artículo esgrimía una sarta de mentiras descaradas como si fueran la verdad absoluta. Para colmo el tipo mostró una falta absoluta de conocimiento de que trataban realmente los animes a los que se refería, prueba de ello es que puso una ilustración de Neon Genesis Evangelion, atribuyéndola a AKIRA de Katsuhiro Otomo.

En otro párrafo de su articulo, este señor decía que en Silent Mobius la protagonista principal de la historia (Katsumi Liqueur) atraía a demonios de otra dimensión ¡CON SANGRE MESTRUAL! Hasta la fecha no he visto nada de eso en Silent Mobius (tanto en el manga como en el anime) así que sólo saco como conclusión de que el sujeto que escribió el articulo o es, como ya mencione antes, un completo ignorante en cuanto a anime y manga se refiere o, peor aun, si sabe de que tratan los animes que menciono en su reportaje pero decidió manipular la información para hacer creer a la gente lo que convenía a sus intereses, o sea, desprestigiar el anime y manga. Que mala onda ¿No?

Como este reportaje existen muchos, los cuales son difundidos en televisión, radio o revistas y aunque su intención es buena (proteger las mentes de niños y jóvenes) lo que no se vale es que sean manipuladores y que manejen la información a su antojo. Aunque no se puede negar que a veces obtienen cosas buenas.

DRAGON PINK © Pink Pineapple

SOLO A MAYORES DE 18 AÑOS. (Si como no)

Hay cosas que nunca pondríamos en las manos de un niño: Pistolas, navajas, drogas y pornografía. Por desgracia existen personas que piensan que una revista "porno" no es tan peligrosa como una pistola y que un chiquillo puede verla sin problemas...¡GRAVE ERROR!

Estos sujetos por lo general están en puestos callejeros, vendiendo copias piratas de revistas Hentai a cualquiera que pague el precio y eso incluye a los niños. Dando de paso a los detractores del manga nuevas armas para atacar al cómic japonés.

Como era de suponerse, la venta de Hentai en puestos callejeros no pasaría desapercibida por los medios de comunicación, que al exponer a estas personas genero "algo bueno" y "algo malo".

Entre las cosas buenas, ante el "balconeo" los vendedores callejeros ya no fueron tan descarados y dejaron de exhibir públicamente las revistas Hentai y solo las vendían a mayores de edad (aunque no siempre).

Entre las cosas malas, se empezó a propagar, entre varios grupos, información (o desinformación) de que todo el manga venido de Japón era vil pornografía y que destruía las mentes infantiles. Según ellos, el Hentai era la prueba irrefutable de sus afirmaciones.

Claro que muchas personas toman estas "mentiras verdaderas" como información real. No es difícil engañar al no conocedor si primero se le dice que, por ejemplo, Street Fighters originalmente era una historia porno y que fue censurada al llegar a nuestro país. Acto seguido se le muestra a la persona una historieta con Cammy y Chun-Li desnudas y haciendo "cosas" que no se ven en el juego de video.

Por supuesto el engaño surte más efecto si no se menciona el "pequeño" detalle de que dicho Hentai es una parodia hecha por aficionados y es que muchas de estas parodias están tan bien dibujadas que en verdad parecen ser los personajes originales.

No vamos a negar que en muchos mangas se utiliza el erotismo como elemento de narrativa, pero (salvo los hentai) el erotismo en la mayoría de los mangas se maneja como una parte de la historia, ¡NUNCA COMO EL TEMA CENTRAL! Claro que los detractores del manga ponen a los mangakas japoneses como unos pervertidos que sólo buscan corromper las mentes de los jóvenes de todo el mundo.

Parece que nunca se han detenido a pensar que un mangaka japonés (ya sea de hentai, shonen o shojo) en lo que menos piensa es si un joven o niño mexicano va a leer su historieta, pues ellos solo crean mangas pensando en el publico nipón. El que el manga japonés guste, o disguste, al resto del mundo es algo que francamente a los mangakas les tiene sin cuidado.

ARTE DE SATHOSHI URUSHIHARA ©

A fin de cuentas de lo que estamos hablando aquí no es de si en el manga hay erotismo o no, de lo que estamos hablando es de la verdad o más bien de la ausencia de la verdad.

Hablamos de manipulación y de cómo un grupo de personas esta tratando de decidir lo que niños, adolescentes y adultos podemos ver, oír o leer.

Dicen que "A palabras necias oídos sordos" y este dicho lo hemos tratado de aplicar a los detractores del manga, pues pensamos que con ignorar a estas personas el problema se acabara. Claro esta que la lógica nos dice que si dejamos un cerrillo encendido en el bosque, hay más probabilidades de que se convierta en un incendio a que un "viento divino" lo apague.

Por que si al menos no hacemos el intento de defendernos (como en los artículos de MENTIRAS VERDADERAS) los ataques de estas personas cada vez serán más fuertes, y tal vez pronto el anime y el manga no sean más que recuerdos para nosotros, al ser completamente prohibidos por causa de la desinformación.

Por ultimo a modo de consejo: El ser libre pensador no significa tratar de demostrar que uno tiene la razón y los demás no. Tampoco significa llegar con un montón de ideas radicales para atacar sistemas sociales ya pre-establecidos. Ser libre pensador, a mi modo de ver las cosas, es compreder el mundo que te rodea sacando tus propias conclusiones hacerca de la vida para poder vivir en armonía y tolerancia con los demás y sobre todo ser libre pensador significa tener ideas propias después de analizar todo un cúmulo de información y no dejarse manipular por NADIE.



Entre Motociclistas y Diosas...

Conoce a... Kosuke Fujishima

Por ADALISA ZARATE

Uno de los mangas traducidos al inglés más populares de estas fechas es, sin lugar a dudas, Oh My Goddess! (¡Oh, mi diosa!), del genial Kosuke Fujishima.

Ya fuera por la trama, entre comedia romántica y drama shakespeariano, por el dibujo, que va de la sencillez estética al detalle realista, o simplemente por el encanto de los personajes, Belldandy y sus hermanas conquistaron el corazón de los lectores a una velocidad increíble, dejando a las otras obras del autor en un anonimato relativo.

HISTORIA

Kosuke Fujishima nació en la provincia de Shinjuku, Tokio, el 7 de julio de 1964. Desde niño quiso ser dibujante, aunque el dibujo era uno de los muchos hobbies a los que se dedicaba, tales como las maquetas, la lectura, el motociclismo y el automovilismo.

Siendo gran fanático de Masamune Shirow, Hirohiko Araki y Moebius, Fujishima comenzó a trabajar como asistente en una editorial, sólo para dejar ese puesto cuando Tatsuya Egawa (Autor de Magical Taruto Kun y Golden Boy) le ofreció trabajar en su estudio.



En 1986, ya con los dos pies plantados en su carrera profesional, inició la serie de Tahio Shichauzo (¡Estás bajo arresto!) que publicó la editorial Kodansha y donde relataba las "inocentes" aventuras de dos policías de transito.

Una de ellas es Natsumi, una hiperactiva chica que es toda una Otaku de las armas, las motos y las películas de Harry el sucio, su fanatismo llega a tal grado que incluso tiene un CD con la voz de Clint Estwood diciendo frases como ¿"Crees tener suerte, basura"?. No es dificil imaginar por que Natsumi se convirtió en policía. Ella se acopla perfectamente con Miyuki, una chava más "sensata" experta automotriz en todo tipo de vehículos. Definitivamente no eran aventuras a la "Duro de Matar" más bien era una comedia de situaciones en la gran ciudad, que pasaban desde los problemas para lograr que un cantante famoso aceptara una multa, hasta los líos en la misma estación causados por las protagonistas.

¡OOH MI BELLDANDY!

Tahio Shichauzo fue

el "conejillo de Indias" donde Fujishima probó varios estilos y diseños para que en 1988 se comenzara a publicar Aah, Megamisama! (¡Oh mi diosa!), que a la fecha es sin lugar a dudas la más larga de sus series (nada más consta de 20 volúmenes y todavía tiene para rato), en la que mezclaba situaciones muy comunes con la magia de tener no una, sino tres diosas viviendo bajo tu techo.

La historia se centra en Keiichi Morisato, un chico con baja autoestima por su corta estatura y que al marcar erróneamente un numero telefónico, se puso en contacto con la Línea de Ayuda Técnica de las Diosas.

Acto seguido una hermosa jovencita, de nombre Belldandy aparece ante Keiichi para cumplirle cualquier deseo que el pida. Al darse cuenta que a Belldandy no le importa que él sea bajito, Keiichi renuncia a ser el hombre más rico o poderoso del mundo, el solo desea ¡Qué una diosa como Belldandy este con él para siempre! Dicho y echo, ahora Morisato es el "feliz" poseedor de una Diosa Ultimo Modelo y pronto sabrá lo que quiere decir la frase "Cuidado con lo que pides...

Es un poquito como Hechizada y Mi Bella Genio, solo que en los noventas y con Keiichi, quien es un poco menos estricto que Darrin y el Mayor Nelson juntos, y permite que las diosas usen sus poderes sin hacer un alboroto... A menos que las diosas lo causen, lo cual es muy común si vives con Urd y Skuld, las hermanas de Belldandy.



SAKURA TAISEN © Saga-Red & K. Fujishima

Cómo dato anecdótico, dada la afición de Fujishima a las motos y automóviles, en ¡Oh Mi Diosa! Keiichi pertenece al Club de Motociclismo de su escuela. Así como Natsumi y Miyuki (¡Estas bajo arresto!) son expertas en vehículos, Keichi en ¡Oh Mi Diosa! también lo es, lo cual le da a Fujishima la oportunidad de divertirse de lo lindo dibujando motos, autos y hasta aviones de la Segunda Guerra Mundial, vehículos que, dicho sea de paso dibuja muy bien y con lujo de detalles.



ARTE © Kosuke Fujishima

OTROS PROYECTOS

Sin haber terminado Aah Megamisama!, que ahora esta siendo llevada a las pantallas de plata con mucho éxito, comenzó en 1993 Striker, The Shinning Star, en donde presenta a un superhéroe muy a la onda americana medio Superman, pero que no tuvo el éxito esperado.

Así que Fujishima se regresó a trabajar en Belldandy y compañía, sin dejar el diseño de personajes para videojuegos y animación, de donde surge la única serie que tal vez le dé competencia a la familia de diosas: Sakura Taisen (La Guerra de Sakura), un videojuego de peleas con robots gigantes, que fue adaptado al anime en 1997, y relata las aventuras de Sakura y su equipo de combatientes en un ambiente de la segunda guerra mundial.



El increíble éxito de Sakura Taisen ha sido tal que, a pesar de no existir un manga, a la fecha ya tiene dos series de OAVs, una película y una serie de televisión, además de dos juegos de video.

¡Cómo ven, Kosuke Fujishima todavía tiene mucho que mostrarnos!

OBRAS DE KOSUKE FUJISHIMA:

1986.-TAHIO Shichauzo! (¡ESTAS ARRESTADO!): Manga.

1988.-Aah Megumisama! (¡Oh Mi Diosa!): Manga.

1993.-Striker, The Shinning Star (La estrella brillante): Manga.

1997.-Sakura Taisen (La Guerra de Sakura): Diseño de personajes.



DIGITAL DIGIMON MONSTERS

DATA

Siete niños en un mundo extraño, un digi-destino por descubrir, pequeños monstruos digitales que acompañaran a nuestros héroes es su aventura, todo eso y más es DIGIMON. Con una exitosa serie de televisión y una pelicula que se a convertido en un gran éxito de taquilla, Digimon es, hoy en día, una de los animes más populares entre los niños (y algunos adultos). A continuación daremos más datos sobre los personajes del Mundo Digimon.

DIGI-DATO 03:

NOMBRE: SORA TAKENOUCHI.
COMPAÑERO DIGIMON: BIYOMON.
VIRTUD: AMOR
DIGI-HISTORIA:

Al llegar al Digi-Mundo, Sora demostraría ser el miembro más sensato del grupo. A diferencia de Tai, Sora piensa antes de actuar ya que es una jovencita muy responsable y aunque aprecia mucho a sus amigos no se siente lo bastante capaz como para ser la líder que cuide a todos los del grupo.

A pesar de esto Sora no parecer confiar mucho en Tai como el jefe del grupo ya que el chico parece más interesado en saber que es el Digi-destino que en intentar encontrar la forma de regresar a la Tierra.

Sora no pierde la oportunidad de criticar a Tai por su comportamiento irresponsable e inmaduro. Aunque ciertamente la opinión que Sora tiene sobre su amigo a mejorado un poco desde aquella ocasión en que Tai cruzo una barrera electro-digital para salvarla.

El mayor defecto de Sora es tomarse todo demasiado en serio e incluso deprimirse cuando las cosas no le salen bien.

Aunque Sora no entiende que es el Digi-Destino, ella sabe que este la une a Biyomon, su Digi-compañera y una de sus mejores amigas.



DIGI-DATO 04:



NOMBRE: BIYOMON.
COMPAÑERA HUMANA: SORA.
DIGIVOLUCION: La Digi-compañera de Sora primero fue Yokomon para después digivolucionar en Biyomon. En este estado es capaz de transformarse en Birdramon cuando ve a Sora en peligro. Su ultima transformación ha sido en Garudamon. Sus ataques van desde el "Huracán Espiral", hasta el "Aleteo de Fuego".
DIGI-HISTORIA:

Aunque Biyomon esta unida a Sora por la virtud de la niña, lo cierto es que Biyomon es un poco más alegre (por no decir "infantil") que su Digi-compañera.

Biyomon es la perfecta compañera de Sora ya que siempre la está animando, además de que trata de hacer ver a la niña que la vida no debe tomarse con tanta seriedad.

Sora y Biyomon son muy buenas amigas y prueba de ello es que la pequeña Digimon a podido digivolucionar en Birdramon para proteger a su compañera cuando ve a Sora en peligro.

DIGI-DATO 05:
NOMBRE: YAMATO "MATT" ISHIDA.
COMPAÑERO DIGIMON: GABUMON.
VIRTUD: AMISTAD
DIGI-HISTORIA:
Matt es la clase de chico que nunca obedece ordenes. Siempre quiere hacer las cosas a su manera y ciertamente no admite que Tai sea su líder. De carácter rebelde, Matt intenta buscar por si mismo el camino para regresar a la Tierra y siempre pelea o discute con Tai aunque en el fondo lo aprecia pues sabe que su amigo realmente quiere ayudar y proteger a sus amigos.

Aunque no lo parezca Matt es un chico muy sensible y odia ver sufrir a los demás. Su punto débil es que nunca le gusta expresar sus sentimientos, ya que los considera signo de debilidad. Aunque en una ocasión lloraría frente a Tai cuando su hermano menor "T.K." se encontraba perdido.

Hablando de "T.K." el es la otra (y mayor) debilidad de Matt. El chico en verdad se angustia cuando cree que su hermano pequeño esta en peligro y suele actuar de forma tan irracional como la de Tai cuando quiere ayudar a "T.K."





DIGI-DATO 06:
NOMBRE: GABUMON.
COMPAÑERO HUMANO: "MATT".
DIGIVOLUCION: Tsunomon digivolucionaria a Gabumon y después a Garurumon gracias a la virtud de Matt. Entre los ataques de este Digimon se encuentran el "Rayo Azul" y el "Rayo Aullido".
DIGI-HISTORIA:
Gabumon es un Digimon muy sensato y casi se diria que es un maestro para Matt, al cual trata de enseñar a canalizar su fuerza interna y sobre todo que debe trabajar en equipo con sus amigos.

Aunque las transformaciones de Gabumon le confieren un aspecto terrible, él en realidad es un digimonstruo muy sensible, el cual nunca dañaría gravemente a nadie (Digimon o humano) ni siquiera para proteger a Matt.

Gabumon usa una piel par protegerse y para ocultar su verdadero aspecto, el cual nunca deja ver a nadie, ni siquiera a Matt. En cierta ocasión, Gabumon se desprenderia de su piel para proteger con ella a Matt, el cual estaba en peligro de morir congelado. Sin embargo, el chico no pudo saber como era realmente Gabumon pues estaba inconsciente en esos momentos.

NOTICIAS

Por ADALISA ZARATE

Para cambiar el orden, tenemos excelentes noticias para todos los Mexicanos: Si bien aún no tenemos el canal asegurado, sabemos de excelente fuente que ya se está doblando al español una nueva serie...

¡Nada menos que Card Captor Sakura! ¡Sí, Martín Arceo, deja de babear!



CARD CAPTOR SAKURA © Clamp Studio & Toei Animation LTD

La genial capturista de cartas, con todas sus aventuras, ya se trabaja en Intertrack, la compañía que nos trajo Sailor Moon, Dragon Ball (en todas sus variantes), GS Mikami y los Caballeros del Zodiaco.

Para todos los temerosos de los cortes que le hicieron a la serie en Estados Unidos, queremos decirles que no se preocupen, sabemos de buena fuente que los nombres de los protagonistas no serán cambiados y que todo el doblaje se hace directo del japonés, así que crucen sus dedos para que pronto veamos esta nueva serie de Clamp en nuestras pantallas...

Y para los que no sepan quién es Sakura (además de que es el personaje favorito del director de esta revista), no se apuren, que en un próximo número de Conexión Manga les platicaremos de la más nueva chica mágica de Oriente.

Y para variar un poco... Resulta que la película de Asterix, Asterix y Obelix contra el César, por fin fue estrenada en México UN AÑO después de su salida en Francia... ¡Justo a tiempo para que anunciemos que en el país de los Galos ya se está filmando la segunda parte, Asterix y Cleopatra! Así que crucemos los dedos para que este estreno no se tarde tanto tiempo en llegar a nuestro país.



ASTERIX © UDERZO Y GOSCINNY

Pasando a Oriente, tenemos algunos estrenos, de los cuales sólo les platicaremos de algunos como Strange Dawn, donde veremos las aventuras de dos niñas con una colonia de pequeños extraterrestres; y para todos los que tienen una consola Play Station, ya salió el nuevo juego de Sakura, que es una mezcla de juego de rol con el más tradicional Tetris y que sólo cuesta la módica cantidad de 5800 yens.

STRANGE DOWN © TV Tokyo Toei Animation LTD



DIGIMON © Toei Animation LTD



No solo eso, pero ahora que ya esta el estreno de Digimon en nuestras pantallas, los chicos de Toukan nos traen Digimon, la revista de actividades. ¡Esta de lujo, así que no se la pierdan!



CLASIFICADOS

Recuerden que para que su anuncio aparezca en esta sección deben poner claramente todos sus datos. También pueden aprovechar este espacio para promover sus Club's de Fans.

Busco interesados en dibujar o escribir diálogos para realizar un manga. Interesados llamar a:
Juan Pablo R. R.
Culiacán Sinaloa.
Teléfono: 01 6676-3219.

Video Girl Ai © Masakazu Katsura & Shueisha.



Compro videos de Video Girl Ai o videos Hentai de Ranma 1/2 y Salior Moon. (Precio a tratar) interesados escribir a:
Marco Antonio Machucho A.
Calle 20 Ave 17 y 18
171
Col. Centro. Guaymas. Sonora.
C.P: 85430.

Escaflowne © Sunrise/TV Tokyo

Busco capítulos en video de Neon Genesis Evangelion doblados al español. Tambien busco miembros para el nuevo Club Nerv. Interesados comunicarse con Alberto Solís al teléfono: 5660-3504 o escribir a la siguiente dirección:
Club Nerv
Calle 6 Lote 2
Manzana 8a.
Olivar del Conde
1ª Sección.
C.P: 01400. Mex. DF.

Compro las siguientes historietas Extreme Sacrifice # 1 y 2 de Image. X-MAN Annual # 1 Shattershet Parte 1 de Marvel.
Precio a tratar. Escribir a:
Sergio Sánchez Acosta.
Lázaro Cárdenas Manzana 4 Lote 12
Col San Miguel Teotongo. Del. Iztapalapa.
C.P: 09630

Damián Camacho Patlan busca miembros para formar un Club con todos aquellos Otakus que aman los video juegos de peleas y videos de animación basados en estos, interesados escribir a:
Club Garou Densetsu.
Calle Hormiguero
Col. Santiago Ahuizotla.
Mex. D.F. C.P. 02750

Compro todo tipo de videos y posters Hentai. (Precio a tratar). Interesados escribir a la siguiente dirección:
William Castillo Blanco.
C. 111 # 525 C X 64 y 64C.
Col. Delio Moreno C.
Mérida Yucatán.
C.P: 97268.



Bondage Fairies © Kondom & Eros Comix

Compro a buen precio números atrasados del manga Bondage Fairies, versión Eros Cómix de las siguientes colecciones: Fairies Fetish: # 1 # 3 # 4 # 5 y Bondage Fairies Extreme: # 1. Interesados ***comunicarse con Lobo al teléfono: 5541-0006 de 12 a 4 pm.***


CABALLERO CON LOS HOMBRES
GALANTE CON LAS MUJERES
TIERNO CON LOS ANIMALES
ESO Y MAS ES
GALLARDO
IMPLACABLE CON LOS MALVADOS
ACCION Y AVENTURA
COMO NUNCA HAN LEIDO ANTES
YA ESTA A LA VENTA